THUNDERGRYPH GAMES

TAO LONG

LA VIA DEL DRAGONE

天人地

REGOLAMENTO

UN GIOCO DI

FUXI 伏羲 DOX LUCCHIN PEDRO LATRO

GOG
GATEONGAMES

TAO LONG

LA VIA DEL DRAGONE

天人地

"C'era qualcosa di informe e di perfetto, prima della creazione dell'Universo. È sereno. Vuoto. Solitario. Immutabile. È la madre dell'Universo. In mancanza di un nome migliore, io lo chiamo Tao."

LAO TZU

INTRODUZIONE

Tao Long è un antico gioco che rafligura la storia di come l'umanità muti da un'era all'altra.

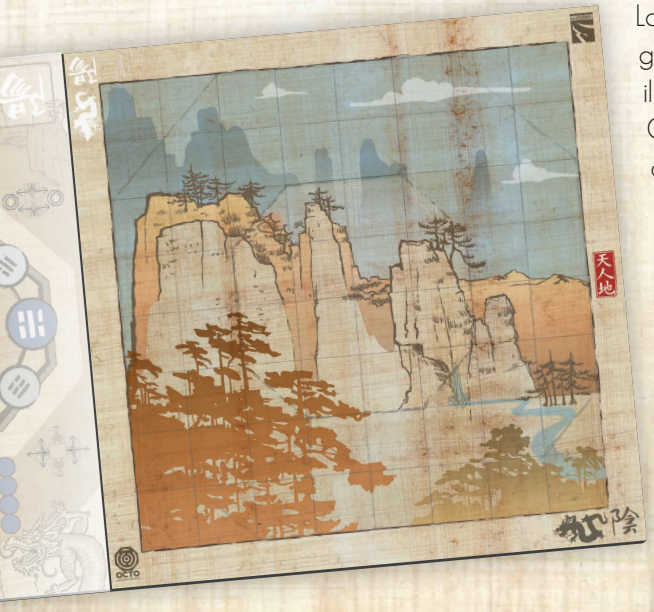
Fin dall'alba dei tempi, due dragoni hanno influenzato la direzione dell'umanità. Tra la fine di un'era e l'inizio della successiva, lottano tra loro per determinare chi avrà dominio su di noi per i prossimi cento anni. Uno è Tianlong, il dragone del cielo. L'altro è Dilong, il dragone della terra. Entrambi sono legati al Tao, il quale si manifesta attraverso il Bagua.

Il Bagua, o "otto segni", è rappresentato da una ruota di trigrammi. Ciascuno rappresenta un elemento formato da una singola combinazione di due opposti, Yin e Yang. È anche conosciuto come l'ordine e il caos, spirito e materia, azione e reazione, verticale e orizzontale, senso orario e antiorario, cielo e terra, il padre e la madre di tutto.

La fine di un'era è giunta e ancora una volta entrambi i dragoni cercano di sopraffarsi, pur essendo collegati dall'equilibrio del Tao. La battaglia tra i due continuerà finché un dragone, ormai indebolito, non sarà costretto a ritirarsi in una dimensione alternativa. Lì riposerà durante tutta l'era, aspettando il suo momento e recuperando le forze nell'attesa di un nuovo periodo di cambiamento.

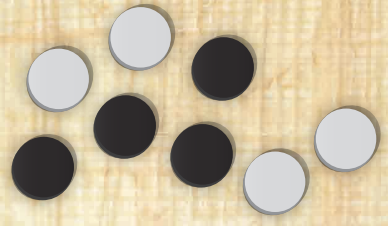
COMPONENTI

1 Regolamento
1 Plancia di Gioco (1 Plancia del Bagua e 1 Plancia dell'Umanità)
8 Pietre del Bagua, 4 nere e 4 bianche
8 Tessere Dragone, 4 nere e 4 bianche (ogni set include 3 segmenti corpo e 1 segmento testa)
8 Pietre dell'Acqua
8 Pietre del Fuoco
1 Misuratore di Distanza
1 Tessera Roccia Grande / Villaggio
8 Tessere Roccia Piccola / Roccia Danneggiata
8 Tessere Portale (2 blu, 2 verdi, 2 rosse e 2 gialle)
1 Moneta del Flusso



La Plancia dell'Umanità è una griglia quadrata che rappresenta il mondo conteso tra i dragoni. Ogni dragone è rappresentato dalle proprie Tessere Dragone piazzate sulla plancia. Ogni set di Tessere Dragone è sempre disposto in sequenza sulla plancia, con la testa davanti alle altre tessere.

Il movimento dei dragoni sulla Plancia dell'Umanità è determinato da cosa accade sulla Plancia del Bagua, su cui le energie del Tao simboleggiate dalle Pietre del Bagua vengono manipolate per creare la traiettoria del dragone. In modalità di gioco avanzate, i colori delle pietre si riferiscono a ciascun dragone, così che combinazioni specifiche di un colore sul Bagua potrebbero avere effetto sul dragone corrispondente.

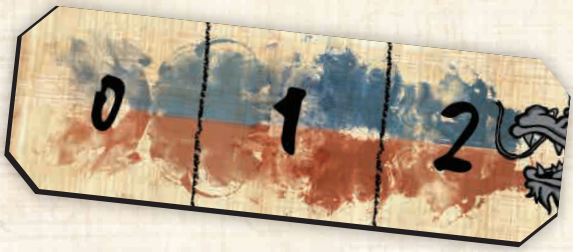


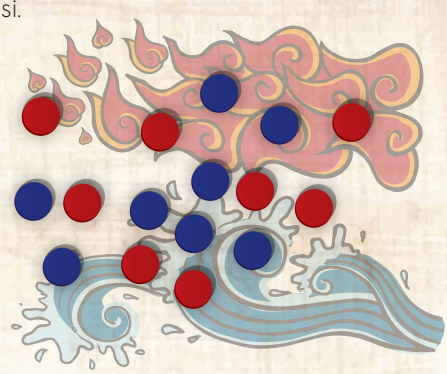
Bagua

Indicatori dell'acqua e del fuoco

Area dei segmenti persi

Oltre al movimento, il Tao influisce anche sulla raccolta di Pietre dell'Acqua e del Fuoco – rispettivamente punti vita e potere accumulato – di ciascun dragone. Ogni volta che si guadagnano o perdono queste pietre, bisogna spostarle tra gli indicatori dell'acqua e del fuoco di ciascun dragone ed il centro del Bagua. Il Misuratore di Distanza viene usato per risolvere attacchi a distanza quando acqua o fuoco vengono espulsi.





Il resto delle tessere vengono posizionate sulla Plancia dell'Umanità all'inizio di ogni partita, realizzando scenari unici da giocare durante ogni sfida.
Le Tessere Roccia rappresentano degli ostacoli insormontabili e possono venire girate sul retro durante alcuni scenari particolari.

Le Tessere Portale consentono di muoversi direttamente da una tessera all'altra, indipendentemente dalla loro posizione sulla plancia.

ROCCIA

PORTALE

La Moneta del Flusso viene infine utilizzata soltanto nelle modalità di gioco avanzate descritte più avanti in questo regolamento.

OBIETTIVO

天人地

Sconfiggi il dragone avversario eliminando tutti i suoi segmenti corpo.

LA REGOLA D'ORO

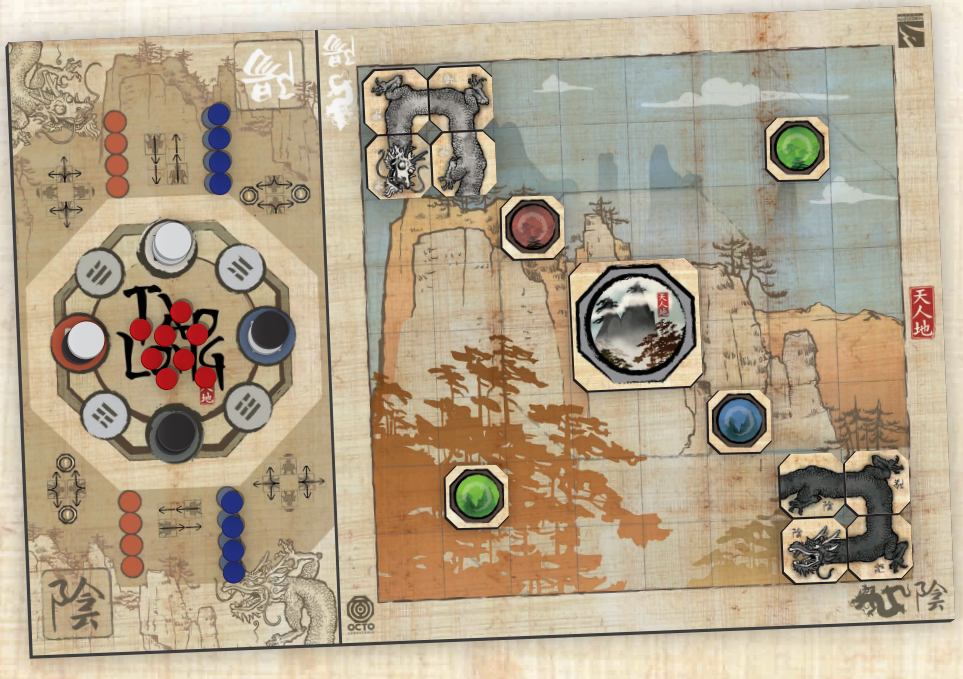
天人地

Un dragone perde un segmento nel momento in cui il suo indicatore dell'acqua, che ne indica i punti vita, viene svuotato. Rimuovete il segmento più lontano dalla testa del dragone, chiamato segmento di coda, e piazzatelo nell'apposita area sulla Plancia del Bagua. Quando l'ultimo segmento corpo di un dragone viene rimosso, girate la sua testa, mostrando così che è stato sconfitto.

Dopo aver rimosso un segmento, se il danno subito non causa una sconfitta, l'indicatore dell'acqua del dragone ferito viene nuovamente riempito per intero prima di risolvere eventuali altri danni subiti.

PREPARAZIONE

1) Decidete quale giocatore controllerà ciascun dragone.
2) Piazzate le plance a portata dei giocatori, con il lato di ciascun dragone davanti ai giocatori corrispondenti.
3) Sulla Plancia del Bagua mettete 2 pietre bianche su Cielo, 2 pietre nere su Terra, 1 pietra bianca sopra 1 pietra nera su Fuoco e il contrario su Acqua.
4) Mettete 4 Pietre dell'Acqua sull'indicatore dell'acqua di ciascun dragone sulla Plancia del Bagua.
5) Mettete tutte le Pietre del Fuoco al centro della Plancia del Bagua.
6) Preparate la Plancia dell'Umanità secondo lo scenario scelto tra quelli descritti più avanti in questo regolamento.



陽

Il dragone bianco gioca per primo.

IL TURNO DI GIOCO

天人地

Nel proprio turno, ogni giocatore completa le seguenti fasi:

SPIRITO

陽 "Lo Yang è attivo, bianco, ordine, cielo, il verticale."

Sceglie uno spazio su cui sia presente almeno una pietra nera o bianca sulla Plancia del Bagua. Raccoglie tutte le pietre dallo spazio scelto e le piazza, una per spazio, su quelli successivi in senso antiorario, finché non le ha collocate tutte. Il colore delle pietre influenza il gioco solamente nelle modalità di gioco avanzate descritte più avanti in questo regolamento.

"Ogni cambiamento del tempo è una perturbazione del precedente ordine stabilito."

Per rappresentare l'instabilità causata dal conflitto, il flusso dei movimenti delle pietre sul Bagua deve sempre andare in senso antiorario.

Lo spazio in cui viene posizionata l'ultima pietra determina l'azione da compiere durante la fase Materia. È proibito raccogliere pietre da uno spazio che porterebbe ad un'azione impossibile da effettuare nella fase Materia, a meno che non ci siano altre opzioni possibili. In questo caso, il giocatore salta per intero la fase Materia ed il proprio dragone perde 1 punto vita, mettendo 1 Pietra dell'Acqua al centro della Plancia del Bagua.

MATERIA

陰 "Lo Yin è passivo, nero, caos, terra, l'orizzontale."

Il giocatore risolve l'azione determinata durante la fase Spirito, muovendo il proprio dragone e/o attivando altri effetti di gioco.

Quando muove un dragone, il giocatore segue questi passi:

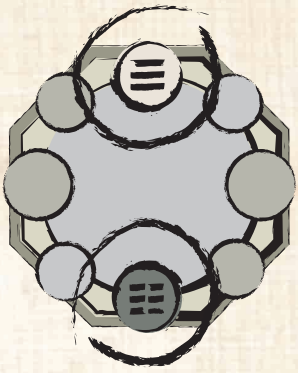
1) Piazza la testa del dragone in base al movimento eseguito.
2) Piazza il segmento di coda sullo spazio dove si trovava la testa, eventualmente girandolo e ruotandolo in modo da connetterlo col resto del corpo.

Le azioni eseguibili sono le seguenti:

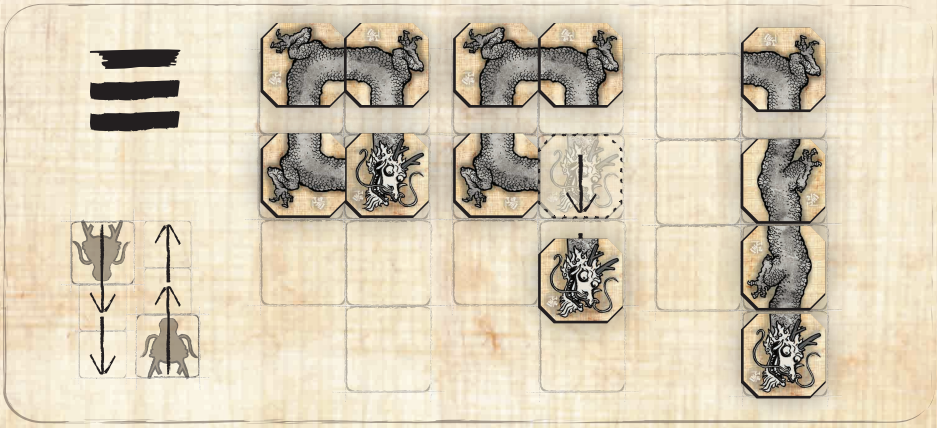
"Il cielo è alto e verticale, mentre la terra si estende oltre l'orizzonte."

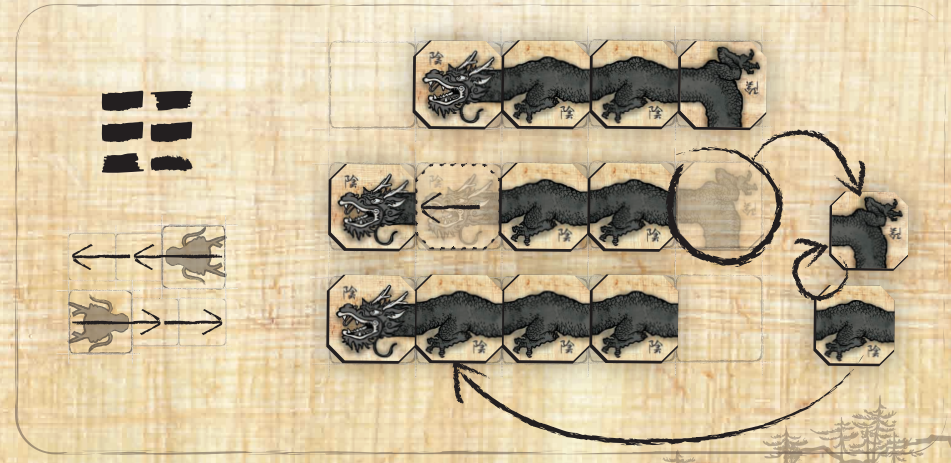
CIELO

TERRA



Gli elementi Cielo e Terra sono quelli maggiormente polarizzati per le energie Yin e Yang. Cielo permette al giocatore di muovere la testa del proprio dragone di 1 o 2 spazi secondo una linea retta verticale.
Terra permette al giocatore di muovere la testa del proprio dragone di 1 o 2 spazi secondo una linea retta orizzontale. Nel caso che la testa venga spostata di 2 spazi, occorre spostare 2 segmenti di coda per connetterla col resto del corpo.

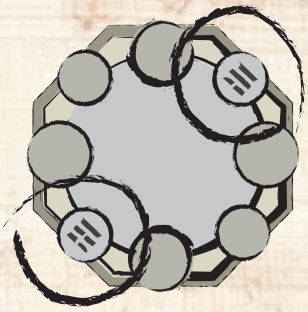




"Il movimento del cielo spinge il vento tra l'erba, così come l'energia della terra richiama il tuono dalle nuvole verso il suolo."

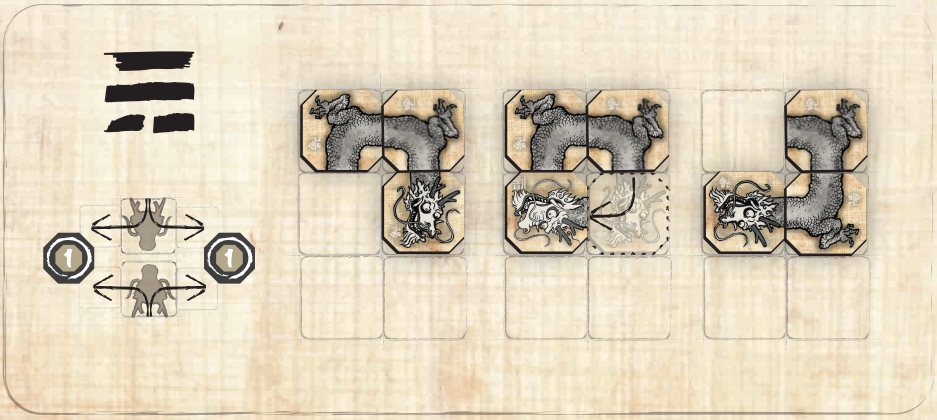
VENTO

TUONO



Gli elementi Vento e Tuono denotano cambiamento e agilità e rappresentano il movimento dal cielo alla terra e viceversa. Vento permette al giocatore di ruotare la testa del proprio dragone dall'asse verticale a quello orizzontale e muoversi di 1 spazio in avanti. Tuono permette al giocatore di ruotare la testa del proprio dragone dall'asse orizzontale a quello verticale e muoversi di 1 spazio in avanti.

Dopo aver risolto l'azione, il giocatore deve eseguire una fase Spirito addizionale e dunque un'altra fase Materia. Altre azioni Vento o Tuono effettuate durante queste fasi addizionali non generano ulteriori fasi.

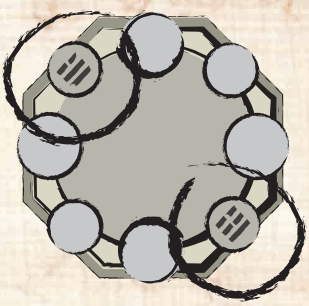


Dopo aver mosso, il giocatore effettua una fase Spirito addizionale.

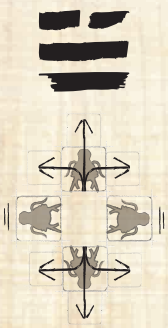
"Le rive contengono il lago mentre il riflesso del cielo lo rende vasto, così come le nuvole sopprimono la montagna mentre la terra allarga i suoi dintorni."

LAGO

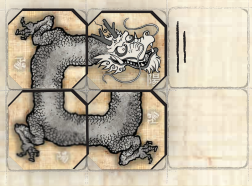
MONTAGNA



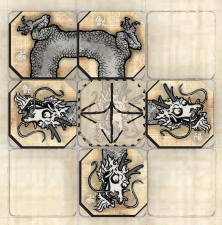
Gli elementi Lago e Montagna denotano serenità e quiete e rappresentano i limiti imposti dal cielo alla terra e viceversa. Lago permette al giocatore di muovere la testa del proprio dragone di 1 spazio in qualsiasi direzione, eventualmente ruotandola, quando è orientata secondo l'asse verticale. Se invece è orientata secondo l'asse orizzontale, il giocatore non muove la testa del proprio dragone. Montagna permette al giocatore di muovere la testa del proprio dragone di 1 spazio in qualsiasi direzione, eventualmente ruotandola, quando è orientata secondo l'asse orizzontale. Se invece è orientata secondo l'asse verticale, il giocatore non muove la testa del proprio dragone.



Resta fermo (orizzontale)

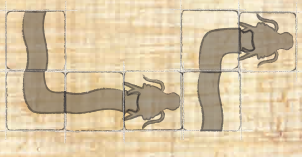


Movimento qualsiasi (verticale)



Resta fermo (verticale)

Movimento qualsiasi (orizzontale)



IL MORSO

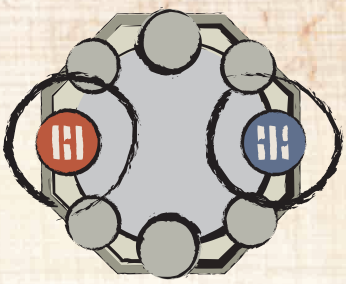
天人地

Dopo che un giocatore ha risolto una qualsiasi azione Cielo, Terra, Vento, Tuono, Lago o Montagna, se la testa del proprio dragone è orientata verso una qualsiasi parte del dragone avversario a cui è adiacente, effettua un morso. Il dragone che subisce il morso perde 1 punto vita, mettendo 1 Pietra dell'Acqua al centro della Plancia del Bagua. Per le azioni Vento e Tuono, il morso viene risolto prima della fase Spirito addizionale.

"Il fuoco è aggressivo, anche se fugace, mentre l'acqua nasconde la sua minaccia in profondità."

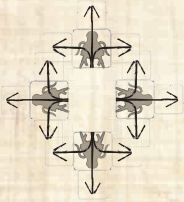
FUOCO

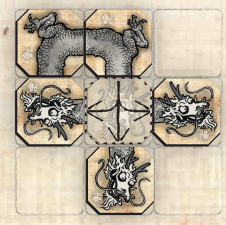
ACQUA



Gli elementi Fuoco e Acqua denotano volatilità e potere e rappresentano l'influenza del fuoco e dell'acqua su tutto ciò che vive. Fuoco permette al giocatore di muovere la testa del proprio dragone di 1 spazio in qualsiasi direzione, eventualmente ruotandola, indipendentemente dall'asse lungo il quale la testa è orientata. Dopo aver mosso, il giocatore sceglie se assorbire o espellere il fuoco. Acqua permette al giocatore di muovere la testa del proprio dragone di 1 spazio in qualsiasi direzione, eventualmente ruotandola, indipendentemente dall'asse lungo il quale la testa è orientata. Dopo aver mosso, il giocatore sceglie se assorbire o espellere l'acqua.

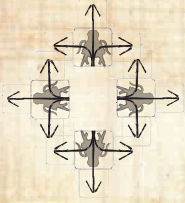
Movimento qualsiasi



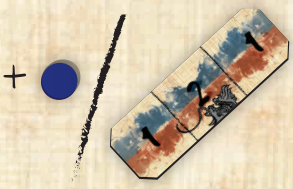


Assorbire o Espellere

Movimento qualsiasi



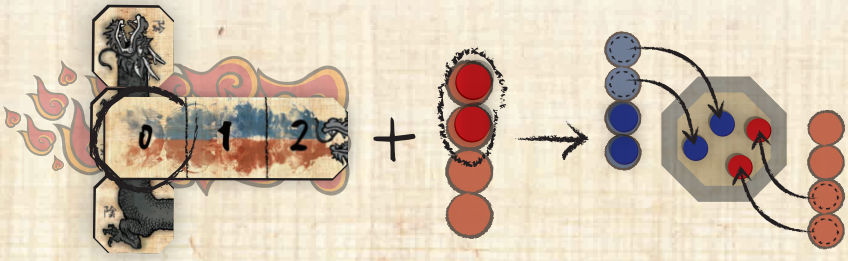
Assorbire o Espellere



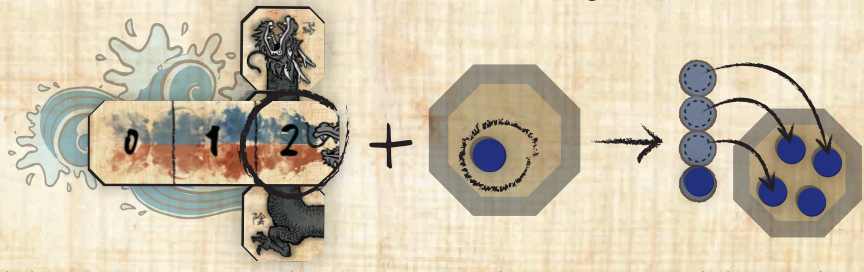
Assorbire un elemento permette al giocatore di prendere una Pietra del Fuoco o dell'Acqua corrispondente all'azione eseguita dal centro della Plancia del Bagua. Il giocatore aggiunge la pietra all'indicatore corrispondente del proprio dragone. Se l'indicatore è già pieno, il giocatore non prende alcuna pietra.

Espellere un elemento permette al dragone del giocatore di eseguire un attacco a distanza. Il giocatore del dragone attaccante posiziona il Misuratore di Distanza di fronte alla testa del proprio dragone in modo che una qualsiasi delle fauci rappresentate sul Misuratore sia adiacente alla testa. Se almeno una delle sezioni del Misuratore di Distanza si sovrappone con un segmento del dragone avversario, questo subisce danni pari al valore più alto indicato sulle sezioni sovrapposte ai segmenti, più un bonus elementale basato sull'azione eseguita.

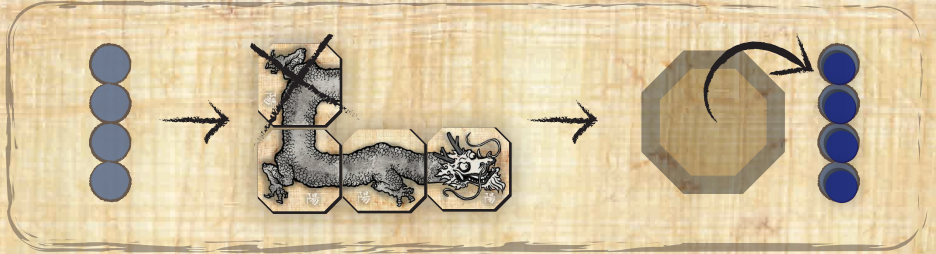
Per l'azione Fuoco, il bonus è pari al numero di Pietre del Fuoco presenti sull'indicatore del fuoco del dragone attaccante. Dopo che l'attacco è stato risolto, tutte le Pietre del Fuoco sull'indicatore del fuoco del dragone attaccante ritornano al centro della Plancia del Bagua.



Per l'azione Acqua, il bonus è pari al numero di Pietre dell'Acqua presenti al momento dell'attacco al centro della Plancia del Bagua.



Il dragone attaccato perde un ammontare di punti vita pari al danno subito, mettendo 1 Pietra dell'Acqua al centro della Plancia del Bagua per ogni danno subito. Ricordate che un dragone perde un segmento del proprio corpo non appena il suo indicatore dell'acqua viene svuotato. Una volta svuotato, questo viene nuovamente riempito in modo che tutto il danno subito possa comunque essere inflitto.



LA PLANCIA DELL'UMANITÀ

天人地

"Sotto il cielo e sopra la terra, c'è l'umanità."

La Plancia dell'Umanità può essere preparata in vari modi così da realizzare molteplici possibilità di gioco. Ad eccezione delle specifiche regole per i vari scenari, le seguenti regole si applicano a tutte le configurazioni proposte.

Per quanto riguarda il movimento dei dragoni, i bordi della plancia e le Tessere Dragone, Roccia e Villaggio sono considerati ostacoli insormontabili. Per quanto riguarda l'attacco a distanza, sono considerati ostacoli insormontabili i bordi della plancia e le tessere di ogni tipo.

PORTALI

I portali sono tessere speciali che permettono di muovere verso un'altra Tessera Portale dello stesso colore, consentendo così ai dragoni di spostarsi velocemente sulla Plancia dell'Umanità. Quando un dragone sta per muoversi sopra una Tessera Portale non occupata, il giocatore segue questi passaggi:

1) Invece di muovere la testa del dragone sopra la Tessera Portale, la piazza su qualsiasi spazio adiacente alla Tessera Portale di destinazione corrispondente.
2) Piazza il segmento di coda del dragone sullo spazio in cui si trovava la testa del dragone prima di attraversare il portale, eventualmente girandolo e ruotandolo in modo da connetterlo col resto del corpo.
3) Gira entrambe le Tessere Portale sulla loro faccia occupata, connettendole al dragone.

"Ogni balzo è un'opportunità per una rappresaglia."

Mentre un dragone utilizza un portale, entrambe le Tessere Portale occupate contano anch'esse come Tessere Dragone, potendo dunque subire morsi e attacchi a distanza. Entrambe le Tessere Portale vengono nuovamente girate sul loro lato non occupato non appena non ci sono più segmenti connessi ad una delle due tessere.

Dopo che uno dei dragoni ha perso i suoi tre segmenti corpo, il vincitore gira la testa del dragone avversario, ponendo fine alla partita.

"La vittoria non è mai definitiva, poiché il Tao è in perenne movimento."

Affinché la sfida sia equa, i giocatori possono svolgere una nuova partita invertendo il controllo dei dragoni.

"Dall'esperienza, emergono le possibilità."

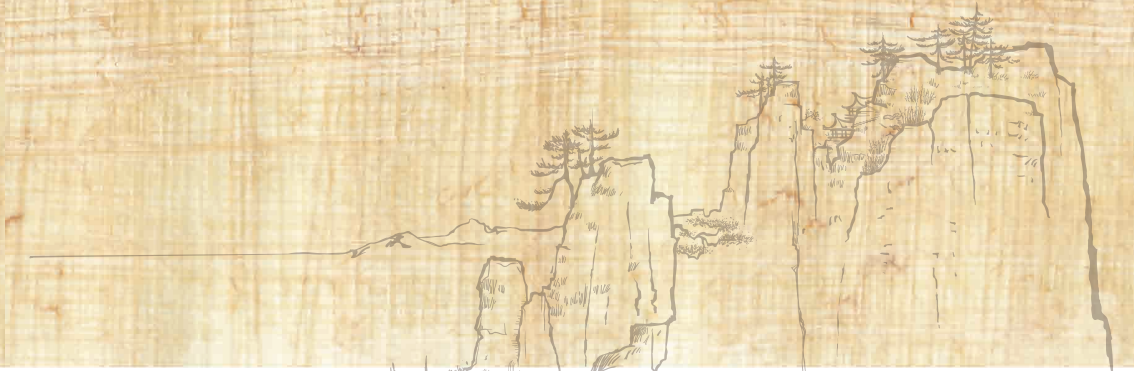
Tao Long offre una varietà di modalità differenti da provare che cambiano alcune delle regole e aggiungono nuove ed eccitanti varianti al gioco principale. Alcune sono semplici, mentre altre sono più complesse. È fortemente consigliato che i nuovi giocatori prendano dimestichezza con una modalità di gioco prima di aggiungerne un'altra.

CAVALLETTA

"Cavalletta, ammettere l'ignoranza è il primo passo verso la saggezza."

Giocate come descritto nella prima parte di questo regolamento. Una volta che entrambi i giocatori si trovano a loro agio con le azioni di ciascun elemento, provate ad aggiungere la modalità Monaco.

Non aggiungete le modalità Monaco, Maestro o Prescelto prima di aver fatto sufficiente esperienza con la modalità Cavalletta. Andate direttamente agli scenari alla fine del manuale e scegliete con quale iniziare ad allenarvi.

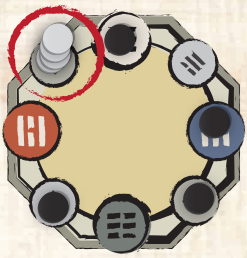


MONACO

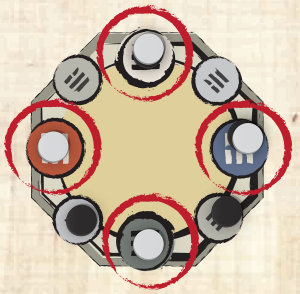
"Ogni dragone rappresenta un'energia e ad essa entrambi rispondono."

Questa modalità aggiunge la dinamica tra pietre bianche e nere ed i propri rispettivi dragoni. Se durante la fase Spirito di qualsiasi giocatore si verificano una o più delle seguenti combinazioni, il loro effetto deve essere risolto in ordine di comparsa prima di passare alla fase Materia del giocatore corrente.

Concentrazione



Se quattro pietre dello stesso colore si trovano sullo stesso spazio della Plancia del Bagua, si attiva un effetto di Concentrazione. La Concentrazione obbliga il giocatore che controlla il dragone dello stesso colore delle pietre che lo hanno attivato ad eseguire l'azione dello spazio in cui si trovano. Per esempio, se dopo aver collocato le pietre ci sono quattro pietre nere sull'azione Lago, il giocatore che controlla il dragone nero deve eseguire l'azione Lago, anche se è il turno del giocatore che controlla il dragone bianco. Se l'azione non fosse possibile, il dragone la ignora del tutto e perde 1 punto vita, mettendo 1 Pietra dell'Acqua al centro della Plancia del Bagua.

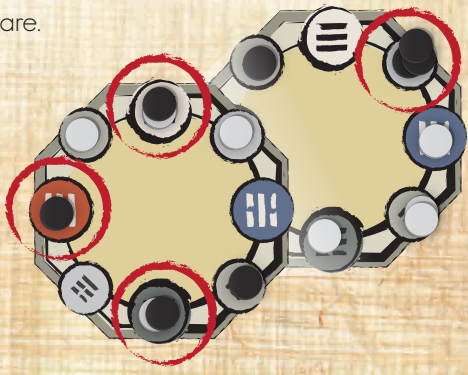


Equilibrio

Se una singola pietra del solito colore si trova su tutti e quattro gli spazi principali della Plancia del Bagua – Cielo, Terra, Fuoco e Acqua – si attiva un effetto di Equilibrio. L'Equilibrio obbliga il giocatore che controlla il dragone dello stesso colore delle pietre che lo hanno attivato a cambiare la propria quantità di Pietre dell'Acqua e del Fuoco in modo da averne tante quante l'avversario.

In questa modalità, dopo aver raccolto le pietre dallo spazio sulla Plancia del Bagua durante la fase Spirito, determinate quale pietra debba essere collocata in ognuno degli spazi successivi seguendo nell'ordine queste priorità:

1) Se gli effetti di Concentrazione o Equilibrio possono essere attivati, devono esserlo. Se più effetti possono essere attivati in modo alternativo, il giocatore che sta piazzando le pietre decide quali attivare.



2) Se gli effetti di Concentrazione o Equilibrio possono essere resi prossimi all'attivazione (3 pietre di un colore su un singolo spazio o 3 spazi principali con 1 pietra di un colore), occorre farlo. Nel caso di più opzioni alternative, sceglie il giocatore che sta piazzando le pietre.

3) Tutte le pietre rimanenti vengono collocate sugli spazi rimasti, a scelta del giocatore che le sta piazzando.

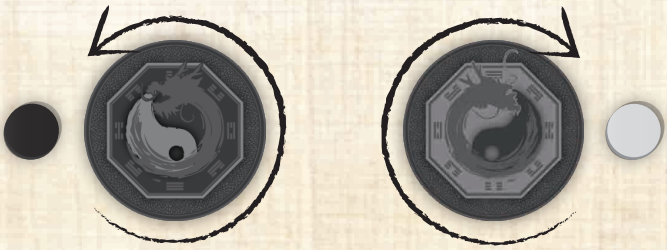
Dopo aver preso dimestichezza con le regole di posizionamento delle pietre e con le varie combinazione dei vari effetti, provate ad aggiungere la modalità Maestro.

MAESTRO

"Ogni perturbazione nell'ordine è un'inevitabile fonte di cambiamento."

Per rappresentare il periodo di instabilità generato dal conflitto tra i dragoni, il flusso del movimento delle pietre sulla Plancia del Bagua varierà durante il gioco.

Questa modalità prevede l'utilizzo della Moneta del Flusso, che determina in quale direzione scorrerà l'energia sulla Plancia del Bagua. Durante la fase Spirito, il colore delle pietre raccolte determina in che senso il giocatore dovrà collocarle, orario o antiorario. Se la maggioranza delle pietre raccolte dallo spazio sono bianche, il Bagua scorre in senso orario. Se la maggioranza delle pietre raccolte dallo spazio sono nere, il Bagua scorre in senso antiorario. Se il giocatore sceglie uno spazio con lo stesso numero di pietre bianche e nere, il Bagua scorre nel senso indicato dalla Moneta del Flusso.



All'inizio della partita, la Moneta del Flusso indica il senso antiorario. Se un giocatore sceglie uno spazio che causa lo scorrere del Bagua nel senso opposto da quello mostrato sulla Moneta del Flusso, la moneta va girata. Per esempio, se la Moneta del Flusso è sulla faccia nera e un giocatore sceglie uno spazio con tre pietre bianche, il giocatore piazzerà le pietre in senso orario attorno al Bagua e poi girerà la Moneta del Flusso sulla faccia bianca.

Se mai un giorno sentirete che la vostra comprensione del gioco ha trasceso la percezione dell'esistenza, potreste provare ad aggiungere la modalità Prescelto.

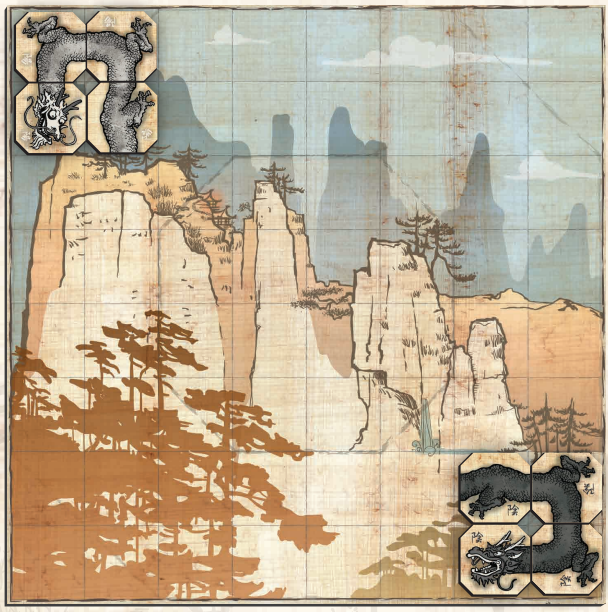
PRESCELTO

"Materia e spirito sono un'unica cosa, giovane cavalletta."

Utilizzate soltanto la Plancia del Bagua. I movimenti dei dragoni avvengono nella mente dei giocatori.

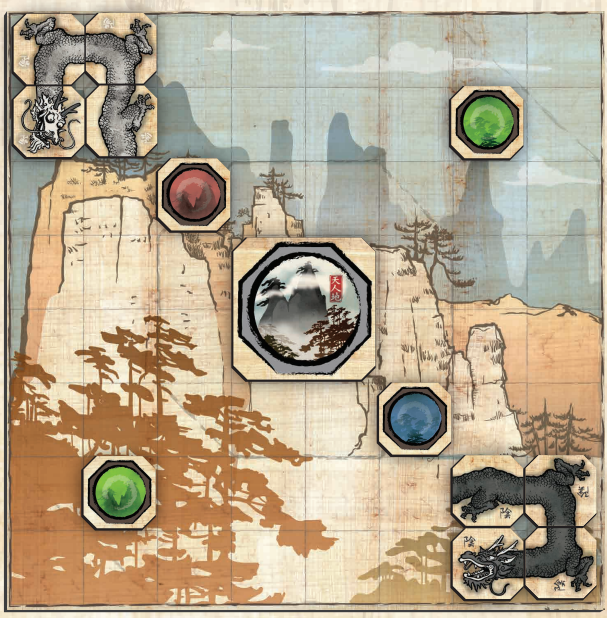
SCENARI 天人地

IL CAMPO



"La chiarezza dona spazio per la pratica."

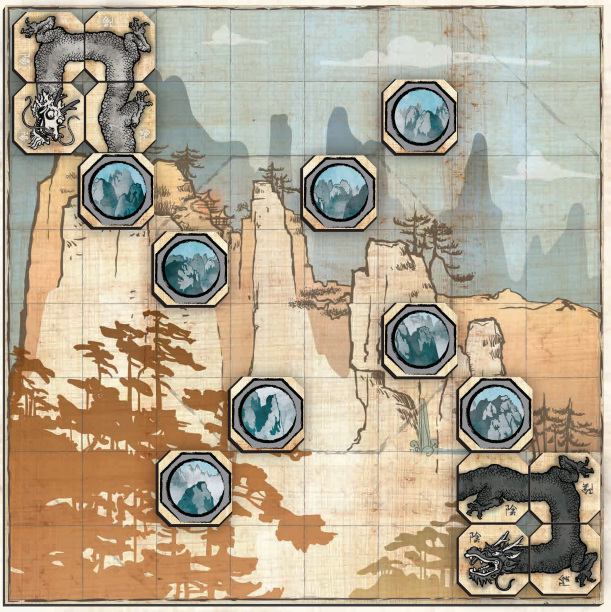
LA VALLE



"L'equilibrio supporta la strategia."

Ne La Valle, i portali rosso e blu non hanno portali specifici di destinazione. Un dragone che entri in uno di questi può uscire da qualsiasi altro portale libero. Per entrare nei portali rosso e blu, tuttavia, il dragone deve mettere rispettivamente 1 Pietra del Fuoco o dell'Acqua al centro della Plancia del Bagua. Se un dragone utilizza un portale blu o rosso per uscire da un portale verde, il portale verde rimasto libero non può essere utilizzato. Quest'ultimo viene considerato una Tessera Roccia finché l'altro portale verde non torna libero.

LA GOLA



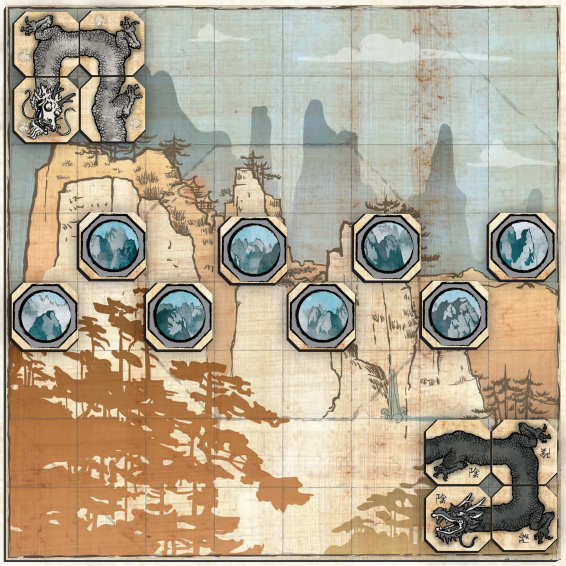
"Attraversarla richiede cautela."

IL TOROIDE

"La restrizione chiama la libertà."

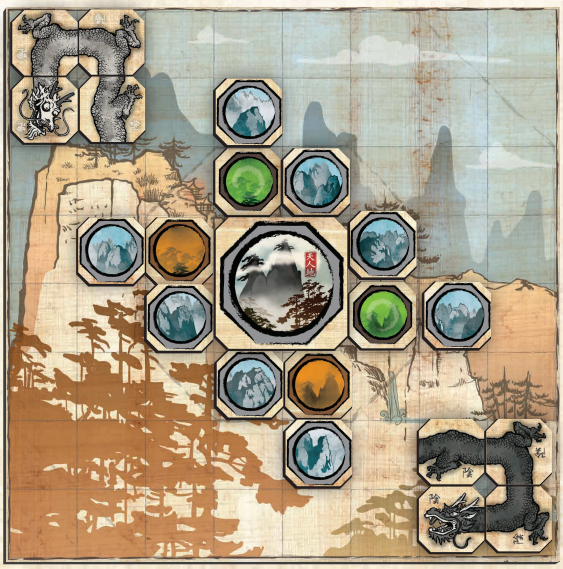
Ne Il Toroide, tutti i bordi dell'area di gioco, invece di limitare il movimento e la distanza di attacco, sono considerati adiacenti al bordo opposto. Le Tessere Roccia piazzate attorno all'area di gioco indicano le aree attraverso le quali i dragoni dei giocatori non si possono muovere.

IL MURO



"L'iniziativa genera l'opportunità."

LA GROTTA

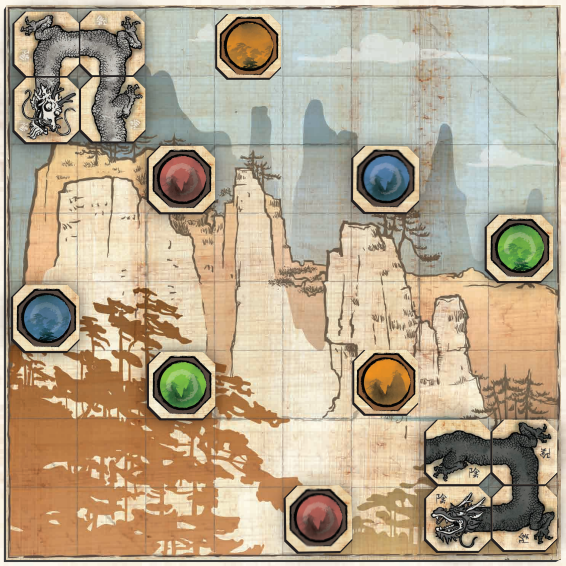


"Le rovine rivelano la strada."

Ne Il Muro e ne La Grotta le Tessere Roccia Piccola, a differenza che negli altri scenari, possono essere distrutte. Possono infatti essere rimosse dal gioco mordendole, espellendo un elemento o travolgendole. Ogni roccia necessita di 2 danni per essere distrutta. Dopo il primo danno, la tessera viene girata sul lato danneggiato, mentre dopo il secondo viene rimossa dalla plancia.

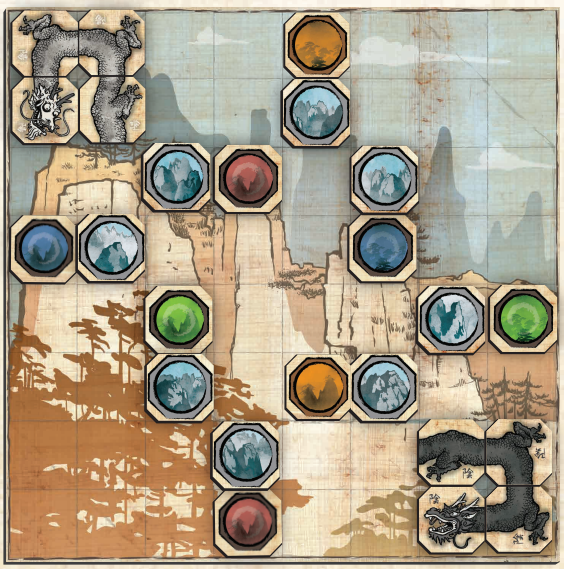
Mordere infligge 1 danno a una Tessera Roccia Piccola, mentre espellere un elemento causa l'ammontare di danni indicato dal Misuratore, ignorando il bonus elementale. Un dragone può inoltre travolgere una Tessera Roccia Piccola avanzando nello spazio che la contiene. La Tessera Roccia travolta viene distrutta ed il dragone subisce un ammontare di danni pari a quelli necessari a distruggere la Tessera Roccia, mettendo 1 Pietra dell'Acqua al centro della Plancia del Bagua per ogni danno subito.

LA NEBBIA



"La varietà offusca la predizione."

IL LABIRINTO



"Il fato nasce dalla scelta."

"Il tempo crea legami tra l'umanità e il dragone dominante, cosicché gli umani difenderanno la creatura con la propria vita, tuttavia ogni vita persa è come un colpo ricevuto."

天人地 IL VILLAGGIO

Il Villaggio è una variante di gioco che può essere utilizzata con gli scenari Il Campo, La Valle o La Nebbia.

1) Determinate quale dragone sarà il protettore del villaggio e quale lo sfidante.

2) Piazzate la Tessera Villaggio al centro della Plancia dell'Umanità (rimpiazzando eventualmente la Tessera Roccia Grande).

3) La Tessera Villaggio conta come parte del dragone protettore e può essere morsa/attaccata a distanza dal dragone sfidante. Il dragone protettore non può subire danni se non tramite la Tessera Villaggio e non può infliggere danni al villaggio.

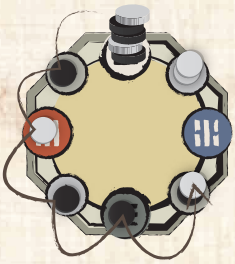
4) Alla fine del turno del giocatore che controlla il dragone sfidante, il villaggio infligge 1 danno al dragone sfidante se almeno uno dei suoi segmenti si trova adiacente alla Tessera Villaggio.

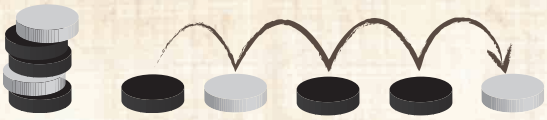
VARIANTE IN SOLITARIA

Questa variante in solitaria si gioca esattamente come le partite a 2 giocatori, con le seguenti eccezioni:

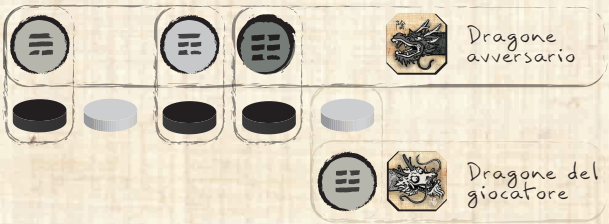
• Durante la preparazione, piazza entrambi i dragoni sulla Plancia dell'Umanità e scegline uno da controllare. Nella variante in solitaria è sempre il tuo turno.

• Nella fase Spirito, tutte le pietre raccolte dallo spazio scelto sulla Plancia del Bagua devono essere collocate sugli spazi seguenti nell'ordine in cui sono impilate, iniziando con quella alla base della pila.
Nella modalità Monaco, questa regola si applica solo dopo le priorità 1 e 2.





• Prima di risolvere la tua fase Materia il dragone avversario esegue, in ordine, tutte le azioni legate agli spazi in cui sono appena state collocate pietre del suo colore, ignorando le azioni impossibili senza incorrere in penalità. Se non vengono raccolte pietre dello stesso colore del dragone avversario, questo non si attiva.



Se ci sono due o più modi in cui un'azione può essere eseguita, determina come eseguirla seguendo queste priorità:

1) Il modo che infligge più danno al dragone del giocatore.
2) Il modo che con maggiore probabilità farà ricevere meno danni al dragone avversario durante la tua fase Materia.
3) Il modo più breve per diventare adiacente ad un segmento del dragone del giocatore, puntandolo con la testa.
4) Se ci sono ancora ambiguità, il giocatore decide.

La priorità di ciascuna azione deve prendere in considerazione l'intero gruppo di azioni eseguite dal dragone nello stesso turno, e non considerare un'azione per volta.

Note aggiuntive:
• Gli effetti che aggiungono fasi addizionali, risultanti dalle azioni Vento e Tuono, vengono ignorati poiché è sempre il turno del giocatore.
• Prendi nota di quanti movimenti hai fatto per vincere e cerca di migliorare durante le partite future.
• Prova a iniziare con meno segmenti. La sfida è vincere nel minor numero di turni possibili, ma la concreta possibilità di perdere potrebbe influenzare le tue decisioni.
• Per una maggiore varietà di gioco, prova a cambiare dragone ed a giocare in scenari differenti, aggiungendo sempre più modalità.
• Prova in alternativa a mescolare le Pietre del Bagua durante la preparazione, in modo da rendere casuale la configurazione iniziale della Plancia del Bagua.

DOWNLOAD

Questo regolamento è disponibile in formato elettronico per il download sulla pagina web di GateOnGames all'indirizzo seguente:

www.gateongames.com

SUPPORTO

Per qualsiasi informazione riguardante il gioco o eventuale segnalazione di parti mancanti è possibile contattarci al seguente indirizzo e-mail:

edizioni@gateongames.com

TAO LONG
LA VIA DEL DRAGONE

Game Design: Fuxi 伏羲, Pedro Latro e Dox Lucchin
Illustrazioni: Dox Lucchin
Edizioni: ThunderGryph Games
Direzione: Gonzalo Aguirre Bisi
Grafica: Daniel Oswaldo Tosco
Modelli: Erick Rafael Tosco
Coordinamento: José David Ortega
Proofing: Keith Matejka
Ringraziamenti Speciali: Gui Landgraf
Sito Web: www.thundergryph.com

THUNDERGRYPH GAMES

Edizione Italiana a cura di GateOnGames

Traduzione: Thomas Mazzantini
Revisione: Giacomo Maltagliati, Sollenda Cacini, Mario Cortese
Adattamento Grafico: Margherita Cagnola
Distribuzione: www.dungeondice.it
Sito Web: www.gateongames.com

GOG GATEONGAMES

SPIRITO

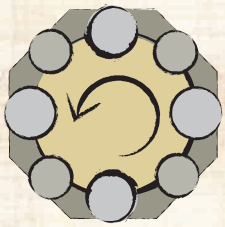
陽

陰

MATERIA

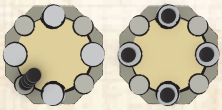
Muovi le pietre	Muovi il dragone	Applica gli effetti
Raccogli tutte le pietre da uno spazio sul Bagua e collocane una su ciascuno degli spazi seguenti.	Lo spazio in cui è stata collocata l'ultima pietra rappresenta l'elemento la cui azione deve essere eseguita.	Alcuni elementi hanno effetti che devono essere eseguiti dopo che il dragone si è mosso.

CAVALLETTA & MONACO

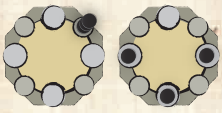


MONACO & MAESTRO

1)

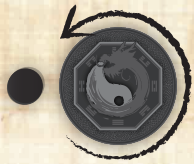


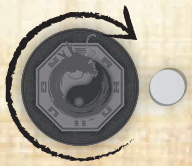
2)



3) Scelta del giocatore

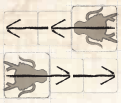
MAESTRO





CIELO

TERRA



Morso

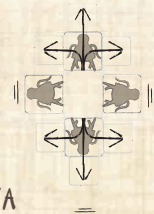
TUONO

VENTO

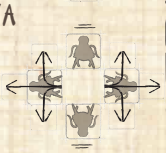
Morso

Turno addizionale

LAGO



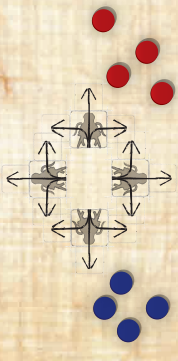
MONTAGNA



Morso

FUOCO

ACQUA

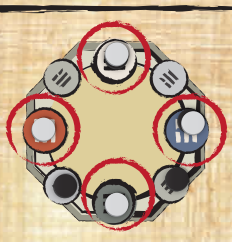


Assorbire o Espellere

MONACO & MAESTRO

CONCENTRAZIONE

Il dragone corrispondente deve eseguire l'azione dell'elemento.



EQUILIBRIO

Il dragone corrispondente deve cambiare le proprie Pietre del Fuoco e dell'Acqua in modo che siano uguali a quelle dell'avversario.

© Thundergryph Games 2017, Tutti i diritti riservati.
GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.